

## Práctica 1: Piedra-Papel-Tijera

### Programación de IA

El juego de Piedra, Papel o Tijera es un divertido entretenimiento para dos contrincantes que eligen simultáneamente entre las opciones: piedra, papel o tijeras.

Las posibles combinaciones y sus resultados son los siguientes:

- Piedra gana a tijeras.
- Papel gana a piedra.
- Tijeras gana a papel.
- Si ambas opciones son iguales, ningún jugador gana.

Gana quien acumule más puntos a lo largo de las rondas que conforman la partida. Cada victoria otorga **1 punto**; en caso contrario, se obtiene **0 puntos**.

Aunque en un principio pueda parecer que las elecciones de cada contrincante son aleatorias, las personas rara vez tienen un comportamiento completamente impredecible: tienden a seguir ciertos patrones o preferencias.

Para simular a uno de los contrincantes, disponemos del programa **ppt** (en Linux) o **ppt.exe** (en Windows), que genera una salida con **100 jugadas** (cada partida consta siempre de 100 rondas).

La práctica consiste en **idear e implementar distintas estrategias en Python** para jugar contra *ppt*, con el objetivo de descubrir cuál es su patrón de juego. Si logramos identificar la estrategia de *ppt*, podríamos ganar la mayoría de las veces (aunque no todas), ya que, pese a seguir una lógica determinada, el programa mantiene una cierta componente aleatoria.

No se permite hacer trampas: **conocer y utilizar con antelación la jugada del contrincante** se considera trampa. Sin embargo, **sí es lícito emplear la información de las jugadas anteriores** para diseñar una estrategia más efectiva.